AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

N. 7
MAGGIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

MORGAN TYLER
"Eclypse"

KENNETH JOHNSON
"Wild West"

ROY NORTON
"Fuga nel Tempo"

Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 127 del 23.2.87

EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

CONSULENTE GRAFICO ADVENTURES
Adelaide Mansi

SCENEGGIATORE
Joe Key

REDAZIONE
MILANO - TEL. 02/64.53.775

GRAFICA
Studio Rodman
Via Iuvara 26 - Milano

FOTOLITO
European Color
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
Fotocomposizione Novatese
Via Beltrami 42 - Novate Milanese (MI)

STAMPA
A.G.E.L. s.r.l.
V.le dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

DISTRIBUZIONE
MePe
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano,
n. 127 del 23 Febbraio 1987

AIUTO! HELP! AIUTO!

Mega messaggio per tutti i giovani avventurieri in difficoltà!!! Chi avesse bisogno di un piccolo aiuto per risolvere le nostre avventure (ma solo se è veramente "impantanato") può telefonare in redazione allo 02/6453775 dalle ore 14 alle ore 15.
Lasceremo nei guai (cioè non daremo nessun aiuto) tutti quelli che telefoneranno al di fuori di questa fascia oraria.

Editoriale

AD MAIORA!

Perdonateci la frase classicheggiante, ma l'entusiasmo, qui in Redazione, è arrivato alle stelle: non poteva essere altrimenti dopo aver ricevuto le ultime "soffiate" dall'Inghilterra.
Grosse novità si preannunciano nel campo delle Avventure, anche se alcune di esse hanno il... sapore del passato.
Per esempio il "revival" di giochi ormai leggendari quali possono essere le Avventure di Scott Adams: la Tynesoft ha immesso sul mercato "Savage Island" un gioco in due parti, mentre la conosciutissima US Gold ha pensato di immettere sul mercato nientepocodimenochè una vera e propria raccolta di Avventure del nostro caro Scotty. La raccolta comprende quattro giochi "solo-testo": "Pirate Adventure", "Voodoo Castle", "Strange Odyssey" e l'inedita "Buckeroo Bonzai".
In effetti la moda delle "confezioni multiple" sta riscuotendo un certo successo, e probabilmente, così come sembra essere accaduto coi prezzi, anche in questo gli anglosassoni pare abbiano preso ispirazioni da noi...
Nel campo delle novità abbiamo l'ormai prossima pubblicazione, da parte della Melbourne House, di un gioco d'Avventura basato su un "thriller", una storia di detectives, nel quale verrà fatto largo uso di animazioni grafiche, icone, e "menù a tendina"...
Tutte le novità di cui sopra riguardano i più diffusi Computer, tra i quali Commodore 64, 16 e Plus 4; Spectrum, Atari, e Amstrad; manca in tutti i casi l'MSX, e le nostre più recenti telefonate in Inghilterra riconfermano una completa caduta di interesse per tali macchine nel mondo del Software anglosassone. Un vero peccato, ma a detta dei nostri colleghi d'oltremanica l'MSX non è abbastanza diffuso da permettere alle Software House di investire del denaro per la produzione di giochi o altri programmi dedicati ad esso: dal canto nostro il motto, sia per il CBM che per l'MSX, resta sempre lo stesso: l'Avventura continua!
E i giochi di questo mese lo testimoniano, trasportandovi nel West, nello Spazio e nel Tempo: tre Avventure mozzafiato, tre nuove sfide per i vostri spiriti avventurosi!

EXPLORER SI RINNOVA!

Grosse novità nel mistico calderone di EXPLORER!!!
Una nuovissima serie di Adventures assolutamente inedite ed avvincenti vi aspetta sul n. 8 di EXPLORER.
Non perdete quindi il prossimo appuntamento con la vostra rivista!!!!

ISTRUZIONI PER IL COMMODORE 64/128

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato CBM riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.

Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura. Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".

Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco. Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola. Naturalmente il vantaggio, finora sconosciuto agli appassionati delle Avventure Made in Italy, è quello di non doversi preoccupare di stupidaggini quali quella di 'non mettere più di uno spazio tra le parole', oppure 'usare solo la prima persona' o ancora 'non usare più di due parole': metteteci quanti spazi volete e quante parole preferite, ci penserà il programma a contenere la vostra esuberanza in una sola riga di testo! E ricordatevi che potete usare sia la prima persona che la seconda (ENTRO, ENTRA, etc.).

Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro CBM risponda ad un comando con la frase "Non capisco... etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!).

La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato. Bisogna però tener presente che il messaggio "NON

PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.
Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti. (Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO:

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O od OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU o G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).
Infine si può entrare o uscire con ENTRa ed ESCI e si può anche INFIlarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale anche nelle locazioni dotate di grafica.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito – al pari degli altri comandi – in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFica o SI FIGUre.
Inoltre potete cambiare il colore del bordo, dello sfondo e dei caratteri digitando le tre istruzioni BORDo, FONDo, e COLOre seguite dai sedici colori del Commodore definiti nel modo seguente: NERO, BIANco, ROSSo, CELEste, PORPora, VERDe, BLU, GIALlo, ARANcio, MARRone, ROSA, GRIGio, GR12 O FUMO, PISEllo, AZZUrro E GR15 O SMOG.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi

anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc.).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L. Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere. Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO
DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: rispondendo R alla domanda "Disco, Registratore o Ram (D,T,R)?" che vi viene posta dopo aver digitato SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere rispristinata in qualsiasi momento rispondendo alla stessa domanda nello stesso modo dopo aver digitato LOAD.
Queste istruzioni sono equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore (rispondendo T alla domanda) e col disco (la risposta è D), che vengono però eseguite in genere solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro commodore cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso dovrete fornire al programma un nome da dare al file della situazione di gioco.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da perte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situai gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resettare il Computer; il secondo è un modo meno educato di fermare il gioco ...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumula di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.
Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

ISTRUZIONI PER MSX

Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.

Le istruzioni vanno impartite per esteso ed in Italiano, usando la seconda persona.

Per caricare ogni gioco usate il solito CLOAD + RETURN, e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista, ignorando la parola d'ordine che trovate in fondo ad essa, dato che tale parola riguarda esclusivamente i possessori del Commodore 64. A caricamento ultimato digitare RUN.

Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.

Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel corso di un'Avventura.

I verbi seguiti da un Asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF.

Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e – qualora fosse indicato, etc.). Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.

La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).

Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).

Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).

L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.

Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente al SAVE o al LOAD.

In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.

Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda. Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista.

Novità, novità ed ancora novità: dall'incredibile Adventureland, terra remota fonte di mille fantasie, eccovi le adventures ultime nate.

KILLED UNTIL DEAD

Per Commodore 64.

Salve, sono Hercule Holmes.
Probabilmente vi starete domandando perchè vi ho fatto venire qui al Gargoyle Hotel: avete visto gli altri ospiti?...
Non si tratta di gente comune bensì dei 5 scrittori di gialli più famosi nel mondo.
Uno di essi (purtroppo non so ancora quale) ha deciso di sfatare il famoso detto "nessun delitto è perfetto" commettendo "il delitto perfetto".
Ma dovrà fare i conti con me, che sono un grande investigatore privato. Con il vostro aiuto riuscirò a smascherare questo pseudo-killer, costringendolo a confessare quale crimine stava per commettere.

Purtroppo, però, abbiamo tempo per le nostre indagini solo fino a mezzanotte.
Dovremo esaminare tutte le caratteristiche dei 5 scrittori: abitudini, gusti, personalità, vizi e stranezze.
Ho piazzato una serie di monitor e di microfoni in tutto l'albergo ed ho a disposizione una telecamera portatile.
Tutti gli indizi scoperti saranno annotati sul mio Detective Journal e potranno essere riletti in qualsiasi momento.
Il nostro comportamento con gli ospiti sarà normalissimo; potremo parlare con loro anche attraverso un videotelefono.
Questi dialoghi saranno utilissimi per vedere le reazioni dei 5 sospettati alle nostre domande.
Se sarete degli abili investigatori, riusciremo a farci dire da loro tutto quello che vogliamo.
"Killed until dead" vi permetterà di impersonare un grande detective impegnato nella soluzione di 20 misteriosi intrighi.
Sullo schermo vedrete un orologio che vi indicherà quanto tempo, delle 12 ore previste, avete ancora a disposizione.
In realtà il gioco durerà solo 24 minuti.
I personaggi dell'adventure si muovono come in un cartone animato e le intricate vicende in cui vi troverete coinvolti sono sottolineate da effetti musicali che creano davvero un'atmosfera da thriller.

HOLLYWOOD HIJINX

Per Commodore 64.

In questo gioco sarai impegnato ad impersonare il nipote di Buddy Burbank, famoso e ricchissimo produttore cinematografico.
Egli viveva con la moglie in un'enorme villa a Malibù Beach che contiene mille ricordi e stravaganze tipiche per un produttore, come ad esempio: Oscar, rubi-

netti d'oro e una sala di proiezioni.
Quando i tuoi zii passano "a miglior vita" sei nominato loro unico erede ma... ad una condizione: dovrai trovare 10 tesori nascosti nella casa o nel giardino, ed avrai una sola notte per farlo.
Se non riuscirai nell'impresa, l'eredità passerà ad un altro nipote, Herman.
Ti troverai così in piena notte, attrezzato solo di una pila, alla ricerca di questi tesori.
Il tuo primo problema sarà quello di entrare nella casa, essendo chiuse tutte le porte e le finestre.
Poi, si tratterà di aguzzare l'ingegno per cercare degli indizi che possano aiutarti a trovare i tesori.
Naturalmente, un pizzico di fortuna non guasterà!

NECRIS DOME

Per Commodore 64.

Nel 3000 d.C., lo spazio è diventato ormai così scarso che si è stati costretti a riunire i cimiteri su un satellite in orbita intorno alla Terra.
Questo satellite si chiama Necris Dome ed è azionato da umanoidi meccanici comandati da un anziano capo, Archmandroid.
Sfortunatamente, per ragioni sconosciute, egli diventa un rinnegato, incita gli umanoidi contro i terrestri ed attrezza un'astronave con potentissime armi in grado di distruggere la Terra.
Tu sei un agente segreto a cui è stato affidato il difficile, ma importantissimo, compito di scoprire cosa sta succedendo e di eliminare l'Archmandroid ribelle.
All'inizio dell'adventure, ti troverai su Necris Dome, dove sei arrivato in una bara. Dovrai aspettare il momento giusto per uscirne ed iniziare ad indagare.
La trama di questo gioco è davvero originale; purtroppo molti particolari sono stati trascurati; la descrizione delle locazioni è piuttosto povera, il che non rende pienamente l'atmosfera della missione.
La grafica, invece, è davvero buona soprattutto in alcuni schermi che danno benissimo l'idea di essere su un'astronave.
I puzzles non sono molto difficili da risolvere; ciò che è più impegnativo è passare da un livello all'altro dell'astronave, soprattutto considerando che sono parecchi.
Il futuro dell'umanità è nelle tue mani; ma tu sei un vero eroe e riuscirai a salvare la Terra anche da questa terribile minaccia!

Arrivederci al prossimo numero!

Elena Semplici

Short News

L'AVVENTURA CORRE SUL FILO!

I nostri amici dell'ADVENTURES CLUB LTD hanno aperto un servizio di "assistenza agli Avventurieri" del tipo "on-line", cioè accessibile via MODEM: i numeri, per chi chiama dall'Italia, sono i seguenti (prefissi compresi): 00-44-1-2008281 e 00-44-1-2007577.
Avventurieri telematici, fatevi sotto!

SOLUZIONI DEI GIOCHI PER CBM 64
PUBBLICATI SU EXPLORER N. 6

Trevor Scott - L'Isola della Paura
ATOLLO - TOGLITI IL PARACADUTE - POSA IL PARACADUTE - EST - NORD - AFFERRA IL CESPUGLIO - RIMUOVI LE ALGHE - PRENDI IL SETACCIO - NORD - OVEST - PRENDI ARPIONE - OVEST - EST - EST - UCCIDI IL SERPENTE - SUD - ESAMINA IL TRONCO - ESAMINA INCAVO - PRENDI GLI SCARPONI - METTITI GLI SCARPONI - OVEST - NORD - OVEST - SUD - ARRAMPICATI - NO - OVEST - ESAMINA IL CADAVERE - PRENDI LA MACCHINA FOTOGRAFICA - EST - SE - SCENDI - NORD - EST - NORD - EST - AFFERRA IL CESPUGLIO - NORD - OVEST - OVEST - USA IL FLASH - (R) - (ESAMINA OGGETTO) - PRENDI LO SCUDO - OVEST - OVEST - USA IL SETACCIO - POSA IL SETACCIO - PRENDI LA PEPITA - POSA ARPIONE - EST - EST - EST - EST - SUD - OVEST - OFFRI LA PEPITA - PRENDI LA LAMPADA - NORD - OVEST - SUD - ARRAMPICATI - NO - OVEST - SCENDI NEL CRATERE - INFILATI NELLA CREPA - ALZA LO SCUDO - GRIDA ALAKKHAL - ENTRA - SALI I GRADINI - POSA LA LAMPADA - POSA LA MACCHINA FOTOGRAFICA - POSA LO SCUDO - ENTRA NEL PASSAGGIO - PRENDI LA MASCHERA - TORNA IN SUPERFICIE - NORD - ASPETTA (finche non vedi una nave) - SOLLEVA LA MASCHERA

Kurt Warren - Missione a Bangkok
PASSWORD - (INVENTARIO) - (ESAMINA IL FOGLIETTO) - (LEGGI IL MESSAGGIO) - GETTA IL FOGLIETTO - VAI ALLA EASTERN PARADISE - ENTRA - VAI AL BANCO - (ESAMINA IL BARISTA) - (OFFRIGLI 10 CREDITI) - ENTRA - ESCI DALLA PORTA - SDRAIATI SULLA BRANDINA - (R) - PRENDI LA TESSERA - ESCI - TORNA NELLA SALA - OSSERVA I CLIENTI - AFFERRA IL TIZIO - FAGLI UNA INIEZIONE - ESCI - OVEST - ENTRA NEL VICOLO - SPOGLIA IL TIZIO - PRENDI LA DIVISA - LASCIA QUI LO SCONOSCIUTO - INDOSSA LA DIVISA - ASPETTA - ASPETTA - ASPETTA - SOMMINISTRAGLI LA PILLOLA - INTERROGA IL TIZIO - (R) - ROVISTA IMMONDIZIA - ROVISTA IMMONDIZIA - (R) - PRENDI IL FUCILE - POSA LA SIRINGA - PRENDI IL GUANTO - METTI IL GUANTO - ESCI DAL VICOLO - EST - VAI ALLA ELEKTRA SERVICE - ENTRA NEGLI UFFICI - ESAMINA ARMADIETTO - ESAMINA IL BANCO DI LAVORO - (R) - PRENDI LA CHIAVE - PRENDI LA PINZA - PRENDI IL CACCIAVITE - ESCI - VAI ALLA INFOPRESS - ENTRA EDIFICIO - ESAMINA LA PULSANTIERA - SMONTA IL PANNELLO - (R) - MANOMETTI I CIRCUITI - EST - APRI LA PORTA - ACCENDI LA TORCIA - SCENDI - PRENDI LA CORDA - LEGA LA CORDA AL FUCILE - ESAMINA LO SCANTINATO - (R) - ESAMINA IL VANO - (R) - ROMPI LA CASSETTA - ENTRA PER LA PICCOLA PORTA - SPARA CON FUCILE SUBAQUEO - POSA LA PISTOLA - POSA IL FUCILE - ARRAMPICATI - ARRAMPICATI - ARRAMPICATI - (ESCI) - (ENTRA UFFICIO) - (ESAMINA TERMINALE) - (DIGITA [illegible]) - (ESCI) - (ENTRA NEL POZZO) - ARRAMPICATI - ESAMINA IL POZZO - (R) - RIMUOVI LA GRATA - (R) - INFILATI NELLA APERTURA - CALATI GIU DAL CORNICIONE - ENTRA PER LA FINESTRA - (ESAMINA IL CALCOLATORE) - INSERISCI LA TESSERA NELLA FESSURA - DIGITA KRUNG THEP.

Roy Norton - I Misteri di Villa Parson
SPETTRI - SALI LE SCALE - OSSERVA IL PORTONE - BUSSA - ACCENDI LA TORCIA - ENTRA - PREMI GLI OCCHI DELLA STATUA - ATTRAVERSA IL CORRIDOIO - NORD - PRENDI IL CAMPANELLINO - SUD - FISSA IL QUADRO - SALI ALBERO - (AGITA IL CAMPANELLINO) - ESAMINA IL NIDO - GETTA LONTANO IL CAMPANELLINO - PRENDI IL SACCHETTO - SCENDI - ENTRA NELLA CASA - PRENDI IL FUCILE - INFILATI NEL FOCOLARE - ESAMINA IL FOCOLARE - SPINGI LA PIETRA - ESAMINA LE PARETI - APPOGGIATI ALLA PARETE - SUD - SUD - ESAMINA LA CUCINA - ESAMINA IL CASSETTO - POSA LA TORCIA - PRENDI LA CARTUCCIA - (ESAMINA LA CARTUCCIA) - MESCOLA LE POLVERI - POSA IL SACCHETTO - CARICA IL FUCILE - PRENDI LA TORCIA - ENTRA PER LA PORTICINA - INFILATI PER LA FINESTRA - ENTRA NEL CAPANNO - PRENDI IL PIEDE DI PORCO - ESCI - NO - ESAMINA LE CROCI - FILMA LA TOMBA - NORD - ENTRA NELLA CAPPELLA - SPOSTA LA PIETRA - ENTRA NEL SEPOLCRO - GRIDA LICANTROPUS - EST - NORD - OVEST - SFASCIA LO SCRITTOIO - (R) - POSA IL PIEDE DI PORCO - PRENDI IL LIBRO - (ESAMINA IL LIBRO) - EST - EST - SPARA ALLA MUMMIA - FILMA LA MUMMIA - OVEST - POSA IL FUCILE - PRENDI IL QUADRO - EST - ESCI - SCENDI LE SCALE - ENTRA IN AUTO.

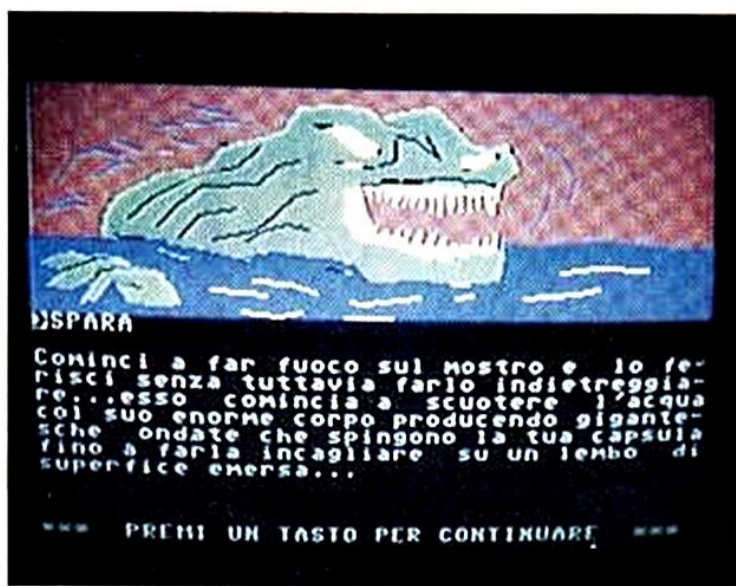
SOLUZIONI DEI GIOCHI PER MSX

Trevor Scott - L'Isola della Paura
POSA IL PARACADUTE - EST - NORD - AFFERRA IL CESPUGLIO - RIMUOVI LE ALGHE - PRENDI IL SETACCIO - NORD - OVEST - PRENDI L'ARPIONE - OVEST - EST - EST - UCCIDI IL SERPENTE - SUD - ESAMINA IL TRONCO - PRENDI GLI SCARPONI - METTITI GLI SCARPONI - OVEST - NORD - OVEST - SUD - ARRAMPICATI - NORD - OVEST - ESAMINA IL CADAVERE - PRENDI LA MACCHINA FOTOGRAFICA - EST - SUD - SCENDI - NORD - EST - NORD - EST - AFFERRA IL CESPUGLIO - NORD - OVEST - OVEST - USA IL FLASH - DESCRIVI - (ESAMINA L'OGGETTO) - PRENDI LO SCUDO - OVEST - OVEST - USA IL SETACCIO - POSA IL SETACCIO - POSA L'ARPIONE - PRENDI LA PEPITA - EST - EST - EST - EST - SUD - OVEST - OFFRI LA PEPITA AL VECCHIO - PRENDI LA LAMPADA - NORD - OVEST - SUD - ARRAMPICATI - NORD - OVEST - SCENDI NEL CRATERE - NORD - ALZA LO SCUDO - GRIDA ALAKKHAL - ENTRA - SALI I GRADINI - POSA LA LAMPADA - POSA LA MACCHINA FOTOGRAFICA - POSA LO SCUDO - POSA GLI SCARPONI - ENTRA NEL PASSAGGIO - PRENDI LA MASCHERA - TORNA IN SUPERFICIE - NORD - OVEST - ASPETTA - SOLLEVA LA MASCHERA.

Kurt Warren - Missione a Bangkok
EST - NORD - ENTRA - VAI AL BANCO - OFFRI I 10 CREDITI AL BARISTA - ATTRAVERSA LA PORTA - APRI LA PICCOLA PORTA - SDRAIATI SU UN LETTO - DESCRIVI - PRENDI LA SCHEDA - ESCI - TORNA NELLA SALA - ESAMINA I CLIENTI - AFFERRA L'OPERAIO - FAGLI UNA SIRINGA - ESCI - OVEST - ENTRA NEL VICOLO - SPOGLIA L'OPERAIO - INDOSSA LA DIVISA - ROVISTA FRA I RIFIUTI - ROVISTA FRA I RIFIUTI - POSA LA SIRINGA - METTITI IL GUANTO - POSA LA PISTOLA - PRENDI IL FUCILE - ESCI DAL VICOLO - EST - SUD - OVEST - ENTRA NEGLI UFFICI - ESAMINA L'ARMADIETTO - ESAMINA IL BANCO DI LAVORO - PRENDI LA CHIAVE - PRENDI IL CACCIAVITE - ESCI - EST - ENTRA - SMONTA LA PULSANTIERA - CORTOCIRCUITA I FILI - EST - APRI LA PORTA - ACCENDI LA TORCIA - SCENDI - LEGA LA CORDA AL FUCILE - ESAMINA LO SCANTINATO - ESAMINA IL VANO - DISTRUGGI I CONTATORI - NORD - SPARA COL FUCILE SUBACQUEO - DESCRIVI - POSA IL FUCILE - ARRAMPICATI - ARRAMPICATI - ARRAMPICATI - EST - EST - DIGITA AIUTO - ESCI - RIENTRA NEL POZZO - ARRAMPICATI - ESAMINA IL POZZO - RIMUOVI LA GRATA - DESCRIVI - PASSA ATTRAVERSO L'APERTURA - CALATI GIU DALLA TERRAZZA - ENTRA - ESAMINA IL CALCOLATORE - INSERISCI LA TESSERA NELLA FESSURA - DIGITA KRUNG THEP.

Roy Norton - I Misteri di Villa Parson
SALI LE SCALE - OSSERVA IL PORTONE - BUSSA - ACCENDI LA TORCIA - ENTRA - PREMI GLI OCCHI DELLA STATUA - ATTRAVERSA IL CORRIDOIO - NORD - PRENDI IL CAMPANELLINO - SUD - FISSA IL QUADRO - SALI SULL'ALBERO - (AGITA IL CAMPANELLINO) - ESAMINA IL NIDO - GETTA LONTANO IL CAMPANELLINO - PRENDI IL SACCHETTO - SCENDI - ENTRA NELLA CASA - PRENDI IL FUCILE - INFILATI NEL FOCOLARE - ESAMINA IL FOCOLARE - SPINGI LA PIETRA - ESAMINA LE PARETI - SPINGI UNA PARETE - SUD - SUD - ESAMINA LA CUCINA - POSA LA TORCIA - PRENDI LA CARTUCCIA - (ESAMINA LA CARTUCCIA) - MESCOLA LE POLVERI - POSA IL SACCHETTO - CARICA IL FUCILE - PRENDI LA TORCIA - ENTRA PER LA PORTA - RAGGIUNGI LA FINESTRA - ENTRA NEL CAPANNO - PRENDI IL PIEDE DI PORCO - ESCI - NORD - ESAMINA LE CROCI - FILMA LA TOMBA - NORD - ENTRA NELLA CAPPELLA - SPOSTA LA PIETRA - ENTRA NEL SEPOLCRO - GRIDA LICANTROPUS - EST - NORD - OVEST - SFASCIA LO SCRITTOIO - POSA IL PIEDE DI PORCO - PRENDI IL LIBRO - (ESAMINA IL LIBRO) - EST - EST - SPARA ALLA MUMMIA - FILMA LA MUMMIA - OVEST - POSA IL FUCILE - PRENDI IL QUADRO - EST - ESCI - SCENDI - ENTRA IN AUTO.

Morgan Tyler "Eclypse"

Il Governo di Thalos, unico pianeta abitabile del Sistema di Aldebaran II, nella Galassia di Arkhon, era il terrore di tutti i suoi abitanti: un rigido controllo sociale e psicologico veniva esercitato dal cosiddetto Esercito di Stato, agli ordini del dittatore di Thalos, il terribile Fhenor DarkSceptre.
In passato, quando l'epoca della colonizzazione era quasi al tramonto, Fhenor era solo l'emissario del Governo Centrale Terrestre, inviato su Thalos per vigilare sull'ordine e sul rispetto delle Leggi Planetarie: ma un abile gioco di corruzione lo portò fino ai vertici del potere ed egli poté creare un vero e proprio regime dittatoriale che non lasciava spazio alcuno alla libertà di pensiero e di opinione.
Non fu difficile creare una serie di informazioni false da trasmettere al Governo Centrale per simulare la tranquilla vita della Colonia di Thalos, e tutti gli Ispettori inviati periodicamente sul pianeta tornavano sulla Terra dopo una rigida ed efficace "riproduzione cerebrale", lo stesso trattamento riservato ai "ribelli" che di tanto in tanto rivendicavano la loro dignità umana contro il Governo di Fhenor.
Ciò che rendeva quasi impossibile ogni tentativo di ribellione o persino di fuga dal pianeta erano i Controlli Subatomici, un complesso sistema di protezione trasformato dalla diabolica mente di Fhenor in un micidiale Guardiano Elettronico, che escludeva qualsiasi iniziativa non autorizzata dal dittatore.
Dicevamo "quasi impossibile", perchè una possibilità c'era, e questo Morgan

Tyler, cittadino numero 7768 di classe NDN, lo sapeva bene: ogni quindici anni un fenomeno spaziale sconosciuto alla Scienza Ufficiale, ma noto agli Alchimisti Cosmici da epoche remote col nome di Eclisse Planetaria Totale, disturbava notevolmente ogni tipo di apparecchiatura elettronica attiva nel raggio di tremila anni luce intorno a Thalos.
Il padre di Morgan aveva potuto assistere di persona alla fuga di un suo amico dal pianeta durante una delle Eclissi, e il racconto di una tale impresa era rimasto il segreto più grande nella giovane vita di Morgan Tyler: ma il suo segreto, ora che aveva raggiunto l'Età del Controllo, poteva essere scoperto dal Governo, perchè alla sua età ogni individuo di Thalos veniva sottoposto alla Sonda Psichica ed ogni anfratto del suo cervello sarebbe stato illuminato dalla diabolica macchina, condannando lui ed ogni Alchimista ad una sicura morte. Il tiranno Fhenor aspettava da tempo di scoprire come aveva fatto un cittadino a scomparire quindici anni prima, ma Morgan non lo avrebbe permesso: era il suo turno di scomparire, e quando la Grande Eclissi Planetaria

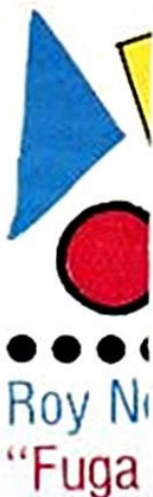
ebbe luogo egli seguì tutta la procedura che suo padre gli aveva descritto prima di morire, e fuggì da Thalos con una piccola Astronave da Trasporto sfidando i pericoli dello Spazio.
Naturalmente, se l'Eclissi disturbava ogni apparecchiatura, lo stesso doveva accadere ai controlli dell'astronave, e infatti accadde, causando una completa avaria dei comandi, e lanciando Morgan su una rotta completamente sconosciuta. Fu un vero miracolo se riuscì a salvare la pelle quando la sua navicella, attratta dal campo gravitazionale di un pianeta sconosciuto, si abbattè sul suolo di quel nuovo mondo esplodendo in una palla di fuoco: ma fu anche merito della "capsula di salvataggio" in cui Morgan aveva avuto l'intelligenza di nascondersi.
Cosa lo aspettava fuori dalla capsula? Morte per soffocamento?
Un'atmosfera così calda da disidratare il suo corpo, oppure così fredda da congelarlo? Oppure degli alieni assassini pronti ad ucciderlo e cibarsi delle sue carni? Ma seppure i suoi timori fossero fondati, doveva decidersi ad uscire dalla capsula, ed affrontare l'ignoto su un mondo a lui sconosciuto...

Kenneth Johnson "Wild West"

C'era una volta il West: un mondo dove l'andare in giro portando una pistola era più che normale, e dove era altrettanto normale impiccare un uomo per il furto di un cavallo...
Kenneth Johnson visse in quel periodo della Storia, e lottò contro i mali che affliggevano le terre dell'Ovest.
Egli era un abile mandriano che col sudore della fronte era riuscito a comprarsi un modesto Ranch vicino a Tucson, dove viveva con la moglie, Sarah, e la figlia, Betty, lavorando la terra e allevando bestiame.
Kenneth era il più giovane proprietaio terriero di tutta la regione, ma tutti lo rispettavano per le sue doti di onestà e di bontà. Era anche il più giovane tra i padri di Tucson, ma per sua figlia sognava già un'educazione di primo livello ed un futuro maggiore...
Eppure, in un mondo come quello del West, certi sogni possono venire distrutti nell'arco di pochi minuti, ed è proprio ciò che accadde al giovane Kenneth.
La banda di Pablo Cortez, un fuorilegge messicano ricercato in tutto il territorio, si era spinta fin nelle vicinanze di Tucson per organizzare una rapina, ma il fato volle che sulla loro strada incontrassero il ranch di Kenneth Johnson.
Tutto accadde mentre il giovane allevatore stava riparando lo steccato vicino alla casa: i fuorilegge arrivarono gridando e sparando, ed uno dei colpi lo prese di striscio alla fronte, facendolo crollare svenuto.
I banditi dovettero crederlo morto, perchè non si curarono più di lui ed entrarono in casa razziando tutto ciò che di prezioso o di commestibile vi trovarono, e prendendo con sè anche Sarah e sua figlia. Kenneth rinvenne solo dopo diverse ore, con la ferita alla fronte che gli

bruciava come l'inferno, ma dimenticò subito il dolore fisico e si lanciò verso la casa: della sua casa rimanevano solo macerie fumanti, e non vi erano tracce di sua moglie e sua figlia.
"Le hanno rapite!" - il pensiero gli trafisse il cervello molto più del colpo alla testa a cui era sopravvissuto solo per miracolo: sentì la rabbia salire a poco a poco dentro di sè come una febbre improvvisa...
Corse nelle stalle: i cavalli erano ancora lì! Prese un cavallo e tirò fuori la vecchia pistola dal nascondiglio: aveva pregato di non doverla mai usare, ma adesso erano in gioco le vite di Sarah e Betty.
Salì a cavallo e cominciò a galoppare verso il deserto: doveva raggiungere i fuorilegge a qualsiasi costo, ed ogni attimo poteva essere vitale per la salvezza di sua moglie e di sua figlia... Fu questo pensiero a fargli dimenticare che la sua cavalcatura non poteva sostenere la fatica di quella corsa sfrenata ed il caldo del deserto, e ad un tratto la povera bestia stramazzò sulla sabbia senza più vita, sbalzando Kenneth di sella. Ma il giovane cowboy non poteva fermarsi: "Il Canyon non deve essere lontano" - pensò - "e quei bastardi si saranno certamente accampati da quelle parti, sentendosi ormai tranquilli..."

Aveva poco
nemmeno il
fermarsi: si
dai capelli
vunque volg
sabbia rover
si fermare
che gli rima
una banda
ogni attimo
so...

Roy N
"Fuga

La Re
ries"
ton un v
fantasmi"
bile: il su
mistero d
mentare
così si era
re e una
riposo do
come que
Ed ora st
gli: valige
occorrent
mai senz
matita),
complica
trollava i
dita inco
tondo, fi
logio da
nello scr

ıpletamente
non aveva
dalla sera

rigirandolo
studiò più
ancette, la
corse delle
iio, e sfiorò
ell'incisione:

iissà quale
strane pa-
nto con la
Parson?
momento
"Ora devo
vacanza,
me si sba-
e scoperto

e, e dopo
orta si fer-
do il pas-
cherellava
tintinnare
o...
il primo
urata idea
e due pa-
ologio, in-
ormale di
nprovviso
ciò a per-
osi lenta-
ia inarre-

del taxi,
cliente,
ta non ri-

za fu an-
quando
ciò a ri-
, egli si
trovava
nunciato
iva l'oro-
una di-
orale, ed

ora si trovava in una lussureggiante foresta preistorica!
Si lasciò cadere sull'erba, sconvolto, e cercò di formulare dei pensieri coerenti... ma non era facile, perchè il suo cervello si rifiutava di accettare quella situazione.
Ma doveva riprendersi, e trovare il modo per ritornare nel suo tempo: se quell'orologio lo aveva portato lì avrebbe dovuto funzionare anche per il viaggio di ritorno, ma cosa sarebbe successo se pronunciava ancora quelle due parole?

Genere: Mistero
Grado di Sfida: Medio-Difficile
Parola d'Ordine per Iniziare il Gioco: KRONOS

Vota l'avventura pr

Explorer vi dà la possibilità di votare l'avventura che pref
sconfitto alieni, draghi e risolto ingarbugliati gialli, pubbli
Come dovete fare? Basta telefonare, nelle ore d'ufficio, ir
ro: 02/6453775. Una gentilissima signorina prenderà nota

TITOLO	GRAFICA	GIOCABILITÀ
1. MYTHOS	● ● ●	● ● ●
2. COMPUTER KILLER	● ● ●	● ●
3. VIRUS DELTA II	● ●	● ● ●

HIT PARAD

Cognome ....
Nome ....
Indirizzo ....
Voto per ....

Spedire a: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby -
MILANO

:Chi

stero di Baker Street è stato fi-
nente svelato!
diario segreto, scritto da una
sconosciuta, è stato ritrovato il
onto di tutte le azioni del grande
ock Holmes, svolte mentre risolve-
o degli ultimi casi da lui indagati.
vi una copia di quel diario che vi
rà a districarvi nella complessa ad-
ure della US GOLD.

8 del

to al 221b
pagnia del
di leggere
E). Poi, si
ende due
e TAKE

cconta di
na lampa-
di seguirlo

dal suo
ead dopo
ni. C'è un
da King
stazione

AIL CAB.
CABBIE

contra l'i-
treno ed
0,30.
e strade

della cittadina, ascoltando le sue domande, (digitate FOLLOW LESTRADE) finché arrivano sul luogo del reato: qui giace il corpo della Sig.ra Brown, vicino al quale si trova un biglietto spiegazzato, firmato T.F.
Sherlock raccoglie il biglietto, lo legge e poi esamina il cadavere.
La Sig.ra Brown sembra essere morta per un colpo di pistola, sparatole da di-

stanza ravvicinata, alla tempia destra.
Tutto lascia credere che si tratti di suicidio, in quanto ci sono tracce di polvere da sparo sulla mano destra del cadavere.
A questo punto Holmes e Lestrade si recano a visitare la casa della defunta, dove l'ispettore interroga Basil Phipps, Daphne Strachen, il giardiniere, il cuoco e la cameriera.
Dalle loro deposizioni Holmes scopre che:
1) Mr. Brown era un famoso scienziato che stava lavorando ad un progetto militare segretissimo, prima della sua morte.
I documenti relativi al progetto erano spariti.
2) Basil Phipps ha un alibi incerto: dice di aver suonato dei brani di Chopin al piano, per tutta la notte del delitto.
Terminati gli interrogatori, Holmes si reca alla casa di Jane dove incontra Percival Fawks che si rifiuta di rivelargli dove si trovava al momento della morte della Sig.ra Brown.
Poi, in biblioteca Holmes trova il cadavere della Sig.ra Jones.
L'investigatore esamina attentamente la libreria e scopre così una stanza segreta dove ci sono dei vestiti macchiati di sangue e contrassegnati da un etichetta, sulla quale si legge: Tricia Fender.
Anche la scrivania dello studio nasconde un segreto: in un cassetto a doppiofondo ci sono degli estratti conto bancari intestati alla Sig.ra Brown dai quali risulta che ella aveva fatto dei grossi prelievi. Insieme a questi documenti, c'è anche un messaggio di Tricia Fender.
A questo punto Holmes vuole saperne di più sulla Fender ed interroga Daphne Strachen (digitate: TELL ME ABOUT TRICIA FENDER).
L'investigatore scopre così 3 importanti notizie:
1) Tricia Fender era la segretaria di Mr. Brown.
2) Ella vive a Londra.
3) Tricia e la Sig.ra Jones si assomigliavano molto.
Holmes deve ora investigare su Basil Phipps e scopre, così, che nella sua stanza c'è un nastro con incisi brani di Chopin.
Ciò significa che l'alibi di Phipps è falso.
Inoltre un lenzuolo è stato legato alla finestra come per permettere a qualcuno di calarsi giù.
Holmes ha ora tutte le informazioni che desidera e torna a Londra per investigare sul Maggiore.
Ma presto egli scopre che il Maggiore è drogato ed è innocente.
Holmes comunica ciò a Lestrade, dicendo: "THE MAJOR IS IN AN OPIUM DEM" e l'ispettore risponde "WELL DONE HOLMES".

Il giorno: Martedì

Holmes ritorna a Leatherhead e si reca all'appartamento di Basil.

Qui trova delle lettere che provano che Tricia Fender ricattava la Sig.ra Brown.

A questo punto Holmes riferisce a Lestrade che la Sig.ra Brown si è uccisa (MRS BROWN KILLED HERSELF). Così il secondo capitolo è completo.

Holmes torna a Londra, va a casa di Tricia Fender e la costringe a seguirlo a Scotland Yard. Qui dopo varie domande, ella confessa di essere in realtà la Sig.ra Jones e di avere ucciso la vera Tricia quando quest'ultima aveva scoperto che stava ricattando la sua amica, la Sig.ra Brown.

Holmes dice a Lestrade MRS JONES KILLED TRICIA FENDER e le chiede di raccontare i fatti (TELL LESTRADE WHAT HAPPENED).

Dopo l'arresto della Sig.ra Jones rimane un ultimo mistero da risolvere: chi ha rubato i piani militari?

Holmes sospetta di Phipps e cerca di smascherarlo.

Trovato un messaggio nel quale Basil scrive di avere i piani e di accettare l'offerta fattagli, Holmes deve scoprire quando e dove verrà fissato lo scambio con uno sconosciuto uomo che si firma H.W.

III giorno: Mercoledì

Holmes informa Lestrade che Basil ha i piani (BASIL HAS THE PLANS) e si apposta, poi, davanti alla casa del sospettato.

Alle h. 9,50 un ragazzo porta un messaggio che Holmes, dopo mille peripezie, riesce a leggere: l'appuntamento è fissato per le h. 2,30 ad Old Mill Road.

Holmes e Lestrade riescono a raggiungere il luogo dell'incontro solo alle h. 3,13, proprio quando Basil se ne sta andando.

Inizia l'inseguimento e quando i due investigatori si avvicinano a Basil, egli cerca di uccidere Holmes.

Ma il fidato Watson salva la vita ad Holmes e consente a Lestrade di arrestare Basil.

Il difficile caso è finalmente risolto e i colpevoli sono nelle mani della Giustizia!

Arrivederci al prossimo numero!

ADVENTURES IN ITALIANO
VIKING
TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K
CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K
KENNETH JOHNSON

avete FAntaSIIaaa?

Eccovi un milione

A chi ha idee, a chi è capace di programmare, a chi ha fantasia e spirito d'iniziativa, EXPLORER offre una possibilità d'oro!!! COLLABORARE ALLA RIVISTA GUADAGNANDO ANCHE FINO A UN MILIONE!!!
Inoltre, avrete la possibilità di partecipare alla realizzazione della rivista, trasformandovi da lettore a... redattore!!!
Parliamo prima delle adventures, vero pilastro di queste pagine.
EXPLORER vi invita a spedire in redazione trame su cui poter costruire avventure e, se siete veramente bravi, avventure già realizzate, pronte da pubblicare.
Per quanto riguarda gli articoli, naturalmente, dovranno riguardare il fantasmagorico mondo delle avventure: pareri, critiche, simpatie, polemiche.
Naturalmente, tutto il materiale dovrà essere INEDITO, ossia essere frutto della vostra mente e non scopiazzato.
Gli articoli, le trame o le avventure che arriveranno in redazione, anche se non pubblicati, NON VERRANNO RESTITUITI.
Un'équipe di tecnici valuterà il vostro lavoro e, se sarà idoneo ad essere pubblicato, potrà essere ricopensato anche fino a UN MILIONE!!!
Ecco l'indirizzo dove inviare i vostri plichi: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga 20 - 20121 MILANO.
Per ulteriori informazioni potrete telefonare nelle ore d'ufficio al seguente numero: 02/6453775.
Si intende che il giudizio dei tecnici sarà inappellabile ed indiscutibile.
BUON LAVORO!!!

Carta & pennA

Tra la moltitudine di lettere abbiamo "scovato" quella della nostra amica Chiara di Bolzano. Finalmente una ragazza!! Chi diceva che le avventure sono per "soli uomini", ora si deve proprio ricredere!!

Sono un'accanita avventuriera molto felice che ci sia qualcuno che condivide questa sua passione, soprattutto degli MSXisti, data la carenza cronica di avventure per questo standard. In verità ne sono uscite di molto belle in francese a cura della INFOGRAMES, per esempio la stupenda LES PASSAGERS DU VENT per MSX 2, ma non vengono importate in Italia; e neanche le avventure in inglese si trovano da noi. Ho contattato un importatore tramite il mio "spacciatore di software" e sembra che gli italiani si rifiutino di importare avventure. Ma siamo matti? Per caso ho trovato MEAN STREETS, la mia prima avventura, e KNIGHT TYME, la mia preferita.
Che cosa penso delle vostre avventure? Sono molto carine, certo, anche se il parser è quello che è, e capisco che ci sono problemi di memoria. Non ci sono altre soluzioni? Per esempio, usare altri linguaggi che non siano il Basic? Oppure un compilatore basic e delle tecniche di compressione dei testi? Ho usato anch'io quel programma, circa un anno fa, per scrivere un'avventura (che forse vi manderò, se ho tempo di rifinirla), e ne conosco le limitazioni di memoria.
Inoltre ho un'osservazione da farvi, di tipo "stilistico". Il programma chiede "Che cosa faccio ora?" e il verbo da inserire deve essere alla seconda persona, e va bene. Fin qui il giocatore pensa che il suo ruolo è quello di "guida", di consigliere, di "regista". Ma poi le conseguenze delle azioni sono espresse alla seconda persona, coinvolgendo il "regista" e facendogli fare una morte atroce! Direi che bisogna scegliere: il giocatore deve essere interpellato come "regista" o come "attore", non volta a volta come uno o come l'altro. Le conseguenze alla seconda persona (SEI nel tal luogo, CADI nel precipizio). Penso inoltre che facciate un uso eccessivo dei punti esclamativi e di sospensione. Finiscono con lo stufare. Mi piacerebbe molto che le avventure al computer diventassero passabilmente "letterarie".
Un'ultima cosa: esiste un programma per MSX per togliere tutte le REM? Io sono spesso obbligata a farlo per poter copiare l'avventura su disco, solo che così mi sciupo il divertimento: andando a caccia di spazio da recuperare finise che mi leggo il listato e quindi le soluzioni! Grazie per l'attenzione, e per quello che fate.

Chiara LELLA

Cara Chiara,
come avrai potuto leggere dalla testatina, siamo stati molto contenti di ricevere la tua lettera.
Abbiamo rivolto le tue domande al nostro "tecnico di fiducia" ed ora siamo pronti a darti delle risposte che speriamo ti possano soddisfare.
1) Usare altri linguaggi per creare delle avventure, richiederebbe troppo tempo e la velocità col quale pubblichiamo la rivista non lo permette. Stiamo comunque cercando di creare qualcosa in PASCAL.
2) Dal prossimo numero le avventure saranno in seconda persona.
Il lettore diventerà quindi il protagonista dell'avventura, lasciando il ruolo di regista.
3) Esistono delle utilities per la programmazione, ma funzionano su disco e sono reperibili solo in Inghilterra.
Vedremo comunque cosa fare per accontentare i nostri lettori.

SALUTONI
LA REDAZIONE

Con l'anno nuovo Explorer vi dà la possibilità di diventare

Dai prossimi numeri, infatti, riserverà alcune pagine agli articoli dei lettori. Non dovrete fare altro che inviarci un vostro articolo inerente al mondo delle avventure (il vostro parere o le vostre critiche su tutte le Adventures esistenti sul mercato, le vostre simpatie per i personaggi, e così via).
Ogni mese pubblicheremo gli articoli migliori, "firmati" con i nomi dei "neo-giornalisti".
Mi raccomando, non scrivete dei romanzi!!!
Ricordatevi che Explorer è una rivista e non un'enciclopedia. La redazione, comunque, avrà la facoltà di "tagliare" gli articoli troppo "lunghi".
Gli articoli non pubblicati non verranno resistuiti. Resta inteso che nessun articolo verrà retribuito.

ZZAP!
PROVE E TEST DEI MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
NOVITÀ, ATTUALITÀ, RECENSIONI
DEI MIGLIORI VIDEO GIOCHI
e ADVENTURES
PER: C 64 ☆ C 16 ☆ MSX ☆ SPECTRUM
ZZAP! È
LA VOSTRA RIVISTA
Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta